

**PENGARUH PEMBERIAN *REWARD* TERHADAP HASIL  
BELAJAR IPS SISWA KELAS V SD NEGERI TAMALANREA  
KOTA MAKASSAR**

***THE EFFECT OF REWARD GIFT ON LEARNING RESULT IPS  
STUDENTS CLASS V SD NEGERI TAMALANREA  
KOTA MAKASSAR***

**TAKDIR HAPING**



**PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR  
2017**

**PENGARUH PEMBERIAN *REWARD* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS  
SISWA KELAS V SD NEGERI TAMALANREA  
KOTA MAKASSAR**

Tesis

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Derajat  
Magister

Program Studi  
Administrasi Pendidikan  
Kekhususan Pendidikan Dasar

Disusun dan Diajukan oleh

TAKDIR HAPING

Kepada

**PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR  
2017**

## TESIS

### **PENGARUH PEMBERIAN *REWARD* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V SD NEGERI TAMALANREA KOTA MAKASSAR**

Disusun dan Diajukan oleh  
TAKDIR HAPING  
Nomor Pokok: 15B140106

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Tesis  
pada tanggal

Menyetujui  
Komisi Penasihat,

Dr. H. Abdul Haling, M.Pd  
Ketua

Drs. Muhammad Faisal, M.Pd  
Anggota

Mengetahui:

Ketua  
Program Studi  
Administrasi Pendidikan,

Direktur  
Program Pascasarjana  
Universitas Negeri Makassar,

Dr. Sulaiman Samad, M.Si.  
NIP 19651231 199203 1 035

Prof. Dr. Jasruddin, M.Si.  
NIP 19641222 199103 1 002

**PERNYATAAN KEORISINALAN TESIS**

Saya : Takdir Haping

Nomor Pokok : 15B14106

Menyatakan bahwa tesis yang berjudul “Pengaruh Pemberian *Reward* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Tamalanrea Kota Makassar” merupakan karya asli. Seluruh ide yang ada dalam tesis ini, kecuali yang saya nyatakan sebagai kutipan, merupakan ide yang saya susun sendiri. Selain itu, tidak ada bagian dari tesis ini yang telah saya gunakan sebelumnya untuk memperoleh gelar atau sertifikat akademik.

Jika pernyataan di atas terbukti sebaliknya, maka saya bersedia menerima sanksi yang ditetapkan oleh PPs Univeristas Negeri Makassar.

Tanda tangan....., Tanggal,

2017

## ABSTRAK

Takdir Haping. 2017. *Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa kelas V SD Negeri Tamalanrea Kota Makassar*. Tesis, Prodi Administrasi Pendidikan Konsentrasi Pendidikan Dasar, Pascasarjana Universitas Negeri Makassar. (Dibimbing oleh H. Abdul Haling, dan Muhammad Faisal).

Penelitian ini berlandaskan pada pemberian *reward* menjadi salah satu cara yang dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah. Hal tersebut merupakan prakondisi yang harus ada pada diri sendiri dalam usaha untuk memotivasi siswa untuk belajar, yang selanjutnya berimplikasi pada hasil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk (1) memperoleh gambaran pemberian *reward* terhadap hasil belajar IPS Siswa. (2) memperoleh gambaran hasil belajar IPS siswa kelas V (3) memperoleh gambaran Apakah ada pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar IPS Siswa kelas V SD Negeri Tamalanrea Kota Makassar. Jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen pre-eksperimental dengan melibatkan satu kelompok eksperimen dengan desain *the one group pretest- posttest design*. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar IPS siswa dan variabel bebasnya adalah pemberian *reward*. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V SD Negeri Tamalanrea Kota Makassar yaitu berjumlah 60 orang yang terdiri dari 36 siswa laki-laki dan 24 siswa perempuan dengan sampel penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kelas VA dengan jumlah siswa sebanyak 30 orang, yang terdiri dari 16 orang laki-laki dan 14 orang perempuan. Untuk mengetahui hasil penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen lembar observasi dan tes hasil belajar sejumlah 30 soal. Lembar observasi digunakan untuk mengetahui pelaksanaan pemberian *reward* siswa kelas V SD Negeri Tamalanrea Kota Makassar. Pelaksanaan pemberian *reward* siswa kelas V SD Negeri Tamalanrea Kota Makassar berada pada kategori yang baik. Terdapat peningkatan hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*) dengan setelah diberikan pemberian *reward* (*posttest*). Hasil belajar IPS siswa dianalisis dengan menggunakan rumus *t-test* melalui bantuan *SPSS 20.0 for windows* pada signifikansi *sampel paired t test P-Value* dinyatakan signifikan. Dengan demikian terdapat pengaruh yang positif Pemberian *Reward* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Tamalanrea Kota Makassar.

Kata kunci: Pemberian *reward*, Hasil belajar IPS

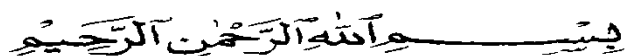
## ABSTRACT

Takdir Haping. 2017. Influence of Reward on IPS Learning Outcomes Grade V students of SD Negeri Tamalanrea Makassar City. Thesis, Prodi Education Administration Basic Education Concentration, Postgraduate of Makassar State University. (Guided by H. Abdul Haling, and Muhammad Faisal).

This research is based on the provision of rewards to be one way done by teachers in the learning process in improving student learning outcomes in schools. It is a prerequisite that must be in yourself in an effort to motivate students to learn, which in turn has implications on the learning outcomes. This study aims to (1) obtain a reward image of the learning outcomes IPS Students. (2) obtain a picture of learning IPS Students of grade V (3) get a picture Whether there is influence of reward on learning result of IPS Grade V student of SD Negeri Tamalanrea Makassar City. This type of research is a pre experimental experimental study involving a group of experiments with the design of the one group pretest-posttest design. The dependent variable in this study is the result of IPS student learning and the independent variable is the reward. Population in this research that is all student of class V of SD Negeri Tamalanrea Makassar City which amounted to 60 people consisting of 36 male students and 24 female students with sample of research used in this research that is VA class with number of student counted 30 people, Of 16 men and 14 women. To find out the results of this study, researchers used the instrument observation sheet and test the results of learning a number of 30 questions. The observation sheet was used to know the implementation of the giving of the students of Grade V of SD Negeri Tamalanrea Makassar. The implementation of the grant award of Grade V students of SD Negeri Tamalanrea Makassar is in the good category. There is an increase in learning outcomes before treatment (pretest) with after awarding rewards (posttest). Students' IPS learning outcomes were analyzed by using t-test formula through SPSS 20.0 for windows on paired t test significance P-Value was significant. Thus there is a positive influence Reward Provision of Learning Outcomes IPS Students Class V SD Negeri Tamalanrea Makassar.

Keywords: Reward, IPS learning result

## PRAKATA



Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Swt. Karena berkat rahmat dan hidayah-Nya, sehingga tesis ini dapat diselesaikan sebagai persyaratan dalam penyelesaian studi pada Program Studi Administrasi Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar. Tesis ini berjudul Pengaruh Pemberian *Reward* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Tamalanrea Kota Makassar.

Selama proses penyusunan tesis, penulis banyak mengalami kendala namun berkat bantuan dan bimbingan, serta kerjasama dari berbagai pihak dan berkah dari Allah Swt sehingga kendala dapat diatasi. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada Dr. H. Abdul Haling, M.Pd, sebagai pembimbing satu dan Drs. Muhammad Faisal, M.Pd sebagai pembimbing dua yang telah meluangkan waktu membimbing, mengarahkan dan memotivasi penulis dalam penyusunan tesis ini. Penulis juga menghaturkan ucapan terima kasih kepada dewan penguji yang telah memberikan masukan dalam penyusunan tesis ini. Ucapan yang sama disampaikan kepada:

1. Prof. Dr. H. Husain Syam, M.TP sebagai Rektor Universitas Negeri Makassar ,  
Prof. Dr. H. Muharram, M.Si. sebagai Pembantu Rektor I Universitas Negeri  
Makassar, Dr. H. Karta Jayadi, M.Se. sebagai Pembantu Rektor II Universitas

Negeri Makassar, Drs. H. Arifuddin Usman, M.Kes. sebagai Pembantu Rektor III Universitas Negeri Makassar, Prof. Dr. Gufran Darma Dirawan, ST., M.Emd. sebagai Pembantu Rektor IV Universitas Negeri Makassar, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengikuti pendidikan pada Program Studi Administrasi Pendidikan Kekhususan Pendidikan Dasar Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar.

2. Prof. Dr. Jasruddin, M. Si, Sebagai Direktur Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar, Prof. Dr. Anshari, M.Hum. sebagai Asisten Direktur I Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar, Prof. Dr. H. Hamsu Abd. Gani, M.Pd. sebagai Asisten Direktur II Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar, Prof. Dr. Suradi Tahir, M.Pd. sebagai Asisten Direktur II Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar, atas segala bantuan demi pengurusan administrasi sejak awal hingga berakhirnya studi penulis.
3. Dr. Sulaiman Samad, M.Si, sebagai ketua Program Studi Administrasi Pendidikan Kekhususan Pendidikan Dasar dan sekaligus tenaga pengajar pada Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar yang telah memberikan bimbingan, motivasi, pemikiran dan teknis dalam penulisan tesis ini.
4. Ahmad Syawaluddin, S.Pd., M.Pd dan Dr. Sulaiman Samad, M.Si., sebagai dewan penguji penyusunan penulisan tesis pada Program Studi Administrasi Pendidikan Kekhususan Pendidikan Dasar Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar yang telah membimbing dan memberi masukan dalam penulisan tesis ini.



5. Jajaran Dosen Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar yang telah membimbing penulis untuk mendapatkan ilmu pengetahuan.
6. Staf Akademik Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar yang telah memberikan kemudahan dalam layanan administrasi.
7. Ibu Kartini, S.Pd Kepada SD Negeri Tamalanrea Kota Makassar yang telah menerima dengan tangan terbuka dan memberikan kesempatan untuk mengadakan penelitian di sekolah yang dipimpin.
8. Ibu Nurhidayah, S.Pd. sebagai guru kelas VA SD Negeri Tamalanrea Kota Makassar dan guru-guru serta murid-murid kelas VA SD Negeri Tamalanrea Kota Makassar, yang dengan penuh keramahan dalam menerima kehadiran penulis sampai akhir penelitian.
9. Rekan-rekan mahasiswa Dikdas Angkatan Tahun 2015 yang tidak bisa disebutkan satu persatu dan rekan-rekan Prodi AP Tahun 2015, terimakasih atas kerjasamanya selama perkuliahan.

Secara khusus, penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang tertinggi dan tulus kepada keluarga tercinta kepada ayahanda Haping, Ibunda St. Sulaiha, yang telah mengasuh, membesarkan, mendidik, dan memberikan semangat serta selalu mendoakan setiap langkah dalam proses pencarian ilmu demi masa depan yang lebih baik. Kakanda Eka Andriana, Kakanda Dewi Sulastriani dan Adinda Samsidar yang senantiasa memberikan motivasi, semangat dan doa yang tulus dalam mendukung kesuksesan penulis dalam penyelesaian studi.

Akhirnya harapan dan doa penulis semoga sumbangsih baik dalam bentuk moril maupun materil dari semua pihak mendapat ridha dari Allah Swt dan semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi semua serta bernilai ibadah di sisi-Nya Insya Allah Amin Ya Rabbal Alamin dan semoga kesalahan atas kekurangan dalam penyusunan tesis ini semakin memotivasi penulis dalam belajar dan berguna bagi pembaca yang budiman. Aamiin.

Makassar, Mei 2017

Takdir Haping

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PRAKATA	iii
PERNYATAAN KEORISINALAN TESIS	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	x
 <b>BAB I    PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
 <b>BAB II    TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Pemberian <i>Reward</i>	8
B. Definisi Belajar dan Pembelajaran	13

	68
C. Hasil Belajar	21
D. Kerangka Pikir	31
E. Hipotesis Penelitian	34
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian	35
B. Variabel Penelitian	36
C. Definisi Operasional Variabel	36
D. Populasi dan Sampel penelitian	37
E. Teknik Pengumpulan dan Instrumen Penelitian	38
F. Teknik Analisis Data	40
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian	45
B. Pembahasan	52
<b>BAB V KESIMPULAN</b>	
A. Kesimpulan	55
B. Saran	56
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	57
<b>LAMPIRAN</b>	59
<b>RIWAYAT HIDUP</b>	

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Judul</b>	<b>Halaman</b>
3.1	Populasi Kelas V SD Negeri Tamalanrea Kota Makassar	37
3.2	Pedoman Kategori Keterlaksanaan Pembelajaran	40
3.3	Kategori Tes hasil Belajar IPS Siswa	41
4.1	Hasil Observasi Keterlaksanaan Pemberian <i>Reward</i>	48
4.1	Distribusi Tes Hasil Belajar IPS Siswa SD Negeri Tamalanrea Kota Makassar berdasarkan hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	49
4.3	Hasil Uji Hipotesis	51

**DAFTAR GAMBAR**

<b>Gambar</b>	<b>Judul</b>	<b>Halaman</b>
2.1	Bagan Skema Kerangka Pikir	34
3.1	Desain Penelitian <i>One Group Pretest- Posttest Design</i>	35
3.2	Penentuan Nilai Hasil Belajar	39

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Ilmu pengetahuan dan teknologi informasi kini sudah berkembang sangat pesat, hal ini menyebabkan terbentuknya masyarakat dunia yang saling tergantung. Kehidupan politik, ekonomi, dan kebudayaan yang mengglobal memerlukan manusia yang berkualitas dan mampu bersaing. Manusia yang berkualitas dapat dibentuk melalui pendidikan, namun sampai sekarang kualitas pendidikan nasional khususnya di Indonesia belum merata. Hal inilah yang terus-menerus dikaji oleh pemerintah demi tercapainya tujuan mencerdaskan kehidupan bangsa sebagaimana yang tercantum dalam Undang-Undang Dasar 1945.

Pendidikan mempunyai tugas untuk membimbing dan mengarahkan pertumbuhan dan perkembangan manusia dari tahap ke tahap kehidupan anak didik sampai mencapai titik kemampuan yang optimal. Potensi atau kemungkinan berkembang dalam diri manusia itu baru dapat berlangsung dengan baik bilamana diberi kesempatan yang cukup baik dan menguntungkan untuk berkembang melalui pendidikan yang terarah.

Kemampuan potensial pada diri manusia itu baru aktual dan fungsional bila disediakan kesempatan untuk muncul dan berkembang dengan menghilangkan segala gangguan yang dapat menghambatnya. Hambatan-hambatan mental dan spiritual

banyak sekali corak dan jenisnya, seperti hambatan pribadi dan keluarga serta hambatan sosial, misalnya hambatan emosional (tidak adanya motivasi belajar) dan lingkungan masyarakat yang tidak mendorong kepada kemajuan dan cenderung melemahkan kemampuan dan motivasi siswa dalam menjalankan pendidikan. Dalam proses pendidikan motivasi itu sangat penting, karena motivasi merupakan syarat mutlak untuk belajar.

Di sekolah seringkali terdapat anak yang malas, tidak menyenangkan, suka membolos dan sebagainya. Dalam hal demikian berarti bahwa guru tidak berhasil memberikan motivasi yang tepat untuk mendorong agar ia bekerja dengan segenap tenaga dan pikirannya. Banyak bakat anak tidak berkembang karena tidak diperoleh motivasi yang tepat, jika seorang mendapat motivasi yang tepat, maka paduan tenaga yang luar biasa, sehingga tercapai hasil-hasil yang semula tidak terduga. Tindakan memotivasi akan lebih dapat berhasil, jika tujuannya jelas dan disadari oleh yang dimotivasi serta sesuai dengan kebutuhan orang yang dimotivasi. Oleh karena itu, setiap orang (pendidik) yang akan memberi motivasi harus mengenal dan memahami benar-benar latar belakang kehidupan, kebutuhan dan kepribadian orang yang akan dimotivasi serta teori-teori bagaimana motivasi bisa berhasil. Motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa akan berdampak pada hasil belajarnya. Dimana hasil belajar dapat dipertahankan apabila hasil belajar yang didapatkan siswa cenderung tetap atau meningkat.



Salah satu tugas utama guru dalam kegiatan pembelajaran di sekolah adalah menciptakan suasana pembelajaran yang dapat memotivasi siswa agar senantiasa belajar dengan baik dan bersemangat, sebab dengan metode pembelajaran seperti yang ini akan berdampak positif dalam pencapaian prestasi belajar yang optimal. Untuk itu sebaiknya guru mempunyai kemampuan dalam memilih sekaligus menggunakan metode yang tepat. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen Pasal 1 ayat 1 menyebutkan:

Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.

Sehubungan dengan tugas utama guru, maka diperlukan alat bantu yang digunakan oleh guru dalam memudahkan tugasnya seperti penggunaan model, media, metode serta alat bantu lainnya. Alat bantu dapat mewakili sesuatu yang tidak disampaikan guru lewat kata-kata atau kalimat bahkan alat bantu diakui dapat melahirkan umpan yang baik dari siswa. Dengan memanfaatkan taktik alat bantu, guru dapat menggairahkan belajar siswa. Alat bantu yang dimaksud di sini adalah *reward*.

Keampuhan hadiah (*reward*) sebagai alat bantu pendidikan untuk mendapatkan umpan balik dari siswa akan terasa jika penggunaannya tepat. Terlalu sering memberikan hadiah tidak dibenarkan, sebab hal itu akan menjadi kebiasaan yang kurang menguntungkan kegiatan belajar mengajar. Dikhawatirkan siswa giat

belajar bila hasil kerjanya mendapatkan imbalan dari guru. Karena ada hadiah, baru siswa mau belajar dengan giat. Tetapi bila tidak, siswa malas belajar. Karena itu, alangkah bijaksana jika guru tidak memberitahukan terlebih dahulu kepada siswa sebelum dia menyelesaikan tugas yang diberikan dengan baik. Dengan kata lain memberikan hadiah secara tiba-tiba (spontanitas) kepada siswa yang menunjukkan prestasi kerjanya di akhir kegiatan belajar mengajar. Dengan begitu, maka siswa merasa bangga karena hasil belajarnya dihargai dalam bentuk materi. Hal itu juga menjadi dorongan bagi peserta didik lainnya untuk selalu bersaing dalam belajar.

Sebagaimana pengertian belajar yaitu suatu proses usaha untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Dalam istilah lain tingkah laku belajar dikendalikan oleh ganjaran atau penguatan. Sehingga dalam prakteknya pemberian *reward* (hadiah), digunakan oleh pendidik (guru) sebagai bentuk penguatan, stimulus dalam mendidik siswa.

Dalam mendidik, istilah *reward* atau ganjaran menurut Ahmadi & Nur (2006) digunakan ketika siswa (anak didik) sukses berhasil menyelesaikan tugas dengan baik, sehingga tak jarang dijumpai pemberian *reward* sebagai bentuk penguatan positif diberikan pendidik (guru) kepada anak didik sebagai wujud tanda kasih sayang, penghargaan atas kemampuan dan prestasi seseorang, bentuk dorongan atau tanda kepercayaan. Pemberian *reward* dapat berupa kata-kata pujian, senyuman, tepukan punggung atau bahkan berbentuk materi serta sesuatu yang menyenangkan bagi anak didik. *Reward* sebenarnya dapat dijadikan sebagai alat yang efektif dalam

pencapaian tujuan pendidikan atau bahkan menjadi bumerang (serangan balik) bagi anak didik. Penempatan *reward* secara tepat dapat menjadi motivasi tersendiri pada diri anak didik dalam menumbuhkembangkan minat siswa untuk melakukan aktivitas belajar sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan pada penelitian sebelumnya oleh Rastuti (2011) menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pemberian penghargaan terhadap prestasi belajar siswa dilihat dari besarnya angka signifikan penghargaan 0,00 jauh lebih kecil dari 0,05 serta terlihat peningkatan *mean* (rata-rata) dari 72,80 menjadi 78,20. Hal ini berarti adanya pengaruh signifikan pemberian penghargaan terhadap prestasi belajar siswa. Penelitian yang sama dilakukan oleh Ningsih (2014) yang menunjukkan analisis data proses kedua kelompok menggunakan uji-t diperoleh hasil t-hitung 33,165 dan t-tabel pada taraf signifikansi 5% sebesar 0,000, maka  $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ . Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pemberian reward pada kelas eksperimen terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia.

Dalam hal ini, peneliti menaruh perhatian pada SD Negeri Tamalanrea Kota Makassar. Dimana pemberian *reward* menjadi salah satu cara yang dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut merupakan prakondisi yang harus ada pada diri sendiri dalam usaha untuk memotivasi siswa untuk belajar, yang selanjutnya berimplikasi pada hasil belajar. Hal ini berarti bahwa adanya pengaruh pemberian *reward* terhadap peningkatan hasil belajar. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian

dengan judul Pengaruh Pemberian *Reward* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Tamalanrea Kota Makassar.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana gambaran pemberian *reward* siswa kelas V SD Negeri Tamalanrea Kota Makassar?
2. Bagaimana gambaran hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Tamalanrea Kota Makassar?
3. Apakah ada pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Tamalanrea Kota Makassar?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh:

1. Gambaran pemberian *reward* terhadap hasil belajar IPS Siswa kelas V SD Negeri Tamalanrea Kota Makassar.
2. Gambaran hasil belajar IPS Siswa sebelum dan sesudah pemberian *reward* pada siswa kelas V SD Negeri Tamalanrea Kota Makassar.
3. Pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Tamalanrea Kota Makassar.

### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan pada umumnya dan SD Negeri Tamalanrea Kota Makassar pada khususnya. Adapun manfaat secara teoretis dan praktis adalah sebagai berikut:

### **1. Manfaat teoretis**

- a. Memperkaya khazanah keilmuan dalam pembelajaran khususnya peningkatan hasil belajar siswa.
- b. Peneliti selanjutnya diharapkan memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai bahan acuan dalam melakukan penelitian tentang pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar siswa.

### **2. Manfaat praktis**

- a. Bagi siswa yaitu dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.
- b. Bagi guru yaitu sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan hasil belajar menggunakan alat bantu yaitu pemberian *reward*.
- c. Bagi penulis yaitu sebagai latihan dalam usaha sumbangsih pemikiran tertulis, sebagai bahan pertimbangan dalam mempersiapkan diri untuk terjun di dunia pendidikan.
- d. Bagi kepala sekolah yaitu dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam mengambil kebijakan yang berkaitan dengan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

#### A. Pemberian *Reward*

##### 1. Pengertian Pemberian *Reward*

Penggunaan alat bantu pendidikan paling banyak digunakan pada tingkatan siswa SD/ sederajat. Alat bantu yang akseptabel dapat dimanfaatkan sebagai yang jitu untuk meningkatkan perhatian siswa terhadap bahan pelajaran yang disampaikan oleh guru. Umpan balik pun terjadi seiring dengan proses belajar siswa yang berkelanjutan, alat bantu pendidikan yang penting dibicarakan pada bagian ini adalah *reward*.

Berikut akan dijelaskan mengenai ragam pengertian *reward* (hadiah) sebagai salah satu alat pendidikan sebagai pendorong motivasi belajar siswa, sebagai berikut Purwanto (2006:182) mendefinisikan hadiah merupakan “Alat pendidikan represif menyenangkan, diberikan kepada anak yang memiliki prestasi tertentu dalam pendidikan, memiliki kemajuan dan tingkah laku yang baik sehingga dapat dijadikan teladan bagi teman-temannya”. Sedangkan Arikunto (1993:165) menjelaskan:

Hadiah adalah sesuatu yang diberikan kepada orang lain karena sudah bertingkah laku sesuai dengan yang dikehendaki yakni mengikuti peraturan sekolah dan tata tertib yang sudah ditentukan. Hadiah dapat juga dikatakan sebagai motivasi, tetapi tidaklah selalu demikian.

Karena hadiah untuk suatu pekerjaan, mungkin tidak akan menarik bagi orang yang tidak senang dengan pekerjaan tersebut. *Reward* adalah salah satu alat belajar

dalam pendidikan. Sebagai alat, *Reward* mempunyai arti penting dalam pembinaan watak anak didik. *Reward* dimaksudkan disini tentu saja sebagai suatu cara untuk menyenangkan dan menggairahkan belajar siswa, baik di sekolah maupun di rumah. Jadi, dalam pemberian *reward* bukanlah asal memberikan kepada siswa, tetapi yang terpenting adalah hasilnya, yaitu terbentuknya kata hati atau kemauan yang keras siswa untuk selalu belajar dimana dan kapan saja. Pemberian *reward* tidak dapat dilakukan secara sembarangan, tetapi harus dilihat kapan dan kepada siapa *reward* itu harus diberikan. Pemberian *reward* sudah pasti diberikan kepada siswa. Hanya saja persoalannya, siswa yang bagaimana yang harus mendapatkan *reward*. *Reward* tidak mesti harus diberikan kepada siswa yang terpandai di kelasnya, tetapi juga diberikan kepada siswa yang kurang pandai jika ia telah menunjukkan prestasi belajar yang lebih baik dari sebelumnya. Bahkan jika perlu *reward* juga diberikan kepada semua anak didik dalam satu kelas, bila suatu ketika mereka telah menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dari sebelumnya. Dengan demikian, pemberian *reward* bisa diberikan secara individual maupun kelompok. Untuk menentukan *reward* apakah yang baik diberikan kepada siswa, merupakan suatu hal yang sangat sulit. Karena bila salah, maka tidak mampu berperan dengan baik. Malahan tidak jarang mendatangkan efek negatif pada anak didik.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat diambil satu kesimpulan bahwa pemberian hadiah merupakan salah satu bentuk alat pendidikan dalam proses pembelajaran yang dilakukan guru untuk anak didik sebagai satu pendorong, penyemangat dan motivasi agar anak didik lebih meningkatkan prestasi hasil belajar

sesuai yang diharapkan. Dan diharapkan dari pemberian hadiah tersebut muncul keinginan dari di anak untuk lebih membangkitkan minat belajar yang tumbuh dari dalam diri siswa sendiri.

## **2. Bentuk *Reward***

*Reward* adalah metode yang bersifat positif terhadap proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar. *Reward* yang diberikan kepada siswa ada berbagai macam bentuk. Secara garis besar *reward* dapat dibedakan menjadi empat macam menurut Ahmadi & Nur ( 2006) yaitu:

### **a. Pujian**

Pujian adalah suatu bentuk *reward* yang paling mudah dilakukan. Pujian dapat berupa kata-kata, seperti: baik, bagus, bagus sekali dan sebagainya. tetapi juga dapat berupa kata-kata yang berupa sugesti, misalnya; “Nah lain kali akan lebih baik lagi.” “Kamu pasti bisa kalau kamu rajin belajar”. Disamping yang berupa kata-kata, pujian dapat pula berupa isyarat atau pertanda misalnya dengan menunjukkan ibu jari (jempol), dengan menepuk bahu anak, dengan tepuk tangan, dan sebagainya.

### **b. Penghormatan**

*Reward* yang berupa penghormatan ini dapat berbentuk dua macam pula. Pertama, berbentuk semacam penobatan, yaitu anak yang mendapat penghormatan diumumkan dan ditampilkan dihadapan teman temannya. Dapat juga dihadapan teman-teman sekelas, teman teman sekolah, atau mungkin juga dihadapan orang tua siswa. Kedua, penghormatan yang berbentuk pemberian kekuasaan untuk melakukan



sesuatu. Misalnya, kepada anak yang menyelesaikan soal yang sulit disuruh mengerjakannya dipapan tulis.

### **c. Hadiah**

Yang dimaksud dengan hadiah disini adalah *reward* yang berbentuk pemberian berupa barang. *Reward* yang berupa pemberian barang ini disebut juga *reward* materiil. Yaitu hadiah yang berupa barang ini dapat terdiri dari alat-alat keperluan sekolah, seperti pensil, penggaris, buku dan lain sebagainya.

### **d. Tanda Penghargaan**

Jika hadiah adalah *reward* yang berupa barang, maka tanda penghargaan adalah kebalikannya. Tanda penghargaan tidak dinilai dari segi harga dan kegunaan barang-barang tersebut, seperti halnya pada hadiah. Melainkan, tanda penghargaan dinilai dari segi kesan atau nilai kenangannya. Oleh karena itu *reward* atau tanda penghargaan ini disebut juga *reward* simbolis. *reward* simbolis ini dapat berupa surat-surat tanda jasa,sertifikat-sertifikat.

Dari keempat macam *reward* tersebut diatas dalam penerapannya seorang guru dapat memilih bentuk macam-macam *reward* yang cocok dengan siswa dan disesuaikan dengan situasi dan kondisi, baik situasi dan kondisi siswa atau situasi dan kondisi keuangan, bila hal itu menyangkut masalah keuangan. Dalam memberikan *reward* seorang guru hendaknya dapat mengetahui siapa yang berhak mendapatkan *reward*, seorang guru harus selalu ingat akan maksud *reward* dari pemberian *Reward* itu. Seorang siswa yang pada suatu ketika menunjukkan hasil dari biasanya, mungkin sangat baik diberi *reward*. Dalam hal ini seorang guru hendaklah bijaksana jangan

sampai *reward* menimbulkan iri hati pada siswa yang lain yang merasa dirinya lebih pandai, tetapi tidak mendapatkan *reward*.

### 3. Fungsi dan Kriteria Pemberian *Reward*

Pemberian *reward* sebagai motivasi pastilah memiliki fungsi bagi siswa. Menurut Mulyadi (2001:356), *reward* menghasilkan dua macam fungsi, antara lain sebagai berikut:

- a. Memberikan Informasi  
Penghargaan dapat menarik perhatian personil dan memberi informasi atau mengingatkan mereka tentang pentingnya sesuatu yang diberi penghargaan dibandingkan dengan hal yang lain.
- b. Memberikan Motivasi  
Penghargaan juga meningkatkan motivasi personil terhadap ukuran kinerja, sehingga membantu personil dalam memutuskan bagaimana mereka mengalokasikan waktu dan usaha mereka.

Kedua fungsi mengenai pemberian *reward* memberikan indikasi bahwa dengan pemberian *reward*, siswa dapat termotivasi serta menarik perhatian siswa bahwa pentingnya pemberian *reward* sebagai bentuk penghargaan yang diberikan. Pemberian *reward* dapat berfungsi dengan baik apabila pemberian *reward* dijalankan sesuai dengan prosedur dan kriteria pemberian *reward*.

Adapun kriteria pemberian *reward* menurut Mulyadi (2001:239) yaitu sebagai berikut:

- a. Penghargaan harus dihargai oleh penerima Penghargaan yang tidak bernilai dimata penerima tidak akan memotivasi penerima untuk berprestasi.
- b. Penghargaan harus cukup besar untuk dapat memiliki dampak. Jika penghargaan yang disediakan jumlahnya tidak signifikan, dampaknya dapat berlawanan dengan usaha untuk meningkatkan produktivitas. Penghargaan harus diumumkan secara luas agar memiliki dampak terhadap penerima.

- c. Penghargaan harus dapat dimengerti oleh penerima. Personel harus memahami dengan baik mengenai alasan pemberian penghargaan maupun nilai penghargaan yang mereka terima.
- d. Penghargaan harus diberikan pada waktu yang tepat. Penghargaan harus diberikan setelah personel menghasilkan kinerja seharusnya mendapatkan penghargaan. Jika tidak diberikan segera, penghargaan akan kehilangan dampak sebagai pemotivasi.
- e. Dampak penghargaan harus dirasakan dalam jangka panjang. Penghargaan dapat menghasilkan nilai lebih jika perasaan bahagia yang dihasilkan oleh penghargaan tersebut bertahan lama dalam ingatan penerima.
- f. Penghargaan harus dapat diubah. Pemberi penghargaan sering kali salah dalam menetapkan penghargaan dan beberapa keputusan pemberian penghargaan lebih sulit untuk diubah jika dibandingkan dengan yang lain. Menghargai harus memerlukan biaya yang efisien. Penghargaan yang terletak adalah penghargaan yang mampu memotivasi personel sesuai dengan yang diharapkan perusahaan dengan biaya minimum.

Kriteria pemberian *reward* tersebut, memberikan indikasi bahwa pemberian *reward* hendaklah sesuai dengan kriteria agar dapat bermanfaat dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai sehingga perlu diperhatikan kriteria-kriteria dalam pemberian *reward*.

## **B. Definisi Belajar dan Pembelajaran**

### **1. Pengertian Belajar**

Banyak definisi belajar seperti yang dikutip oleh Soemanto, (2012:104) bahwa “Belajar merupakan proses dasar dari perkembangan hidup manusia”. Dengan belajar menurut Soemanto, manusia melakukan perubahan-perubahan kualitatif individu sehingga tingkah lakunya berkembang. Begitu juga sebagaimana yang dikutip oleh Pupuh & Sobry (2010:6) bahwa “Belajar pada hakikatnya adalah perubahan yang terjadi dalam diri seseorang setelah melakukan aktivitas tertentu”. Aktivitas ini dimaksudkan oleh Pupuh adalah aktivitas yang dilakukan akibat dari adanya kegiatan belajar, sedangkan menurut Muhibbin (2013:68) bahwa “Belajar merupakan tahapan

perubahan tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif”. Belajar menurut Muhibbin terjadi karena adanya pengaruh dari interaksi lingkungan dengan melibatkan proses kognitif seorang individu. Dalam hal ini, tingkah laku individu lahir dari interaksi lingkungan serta proses kognitif yang di alami oleh individu tersebut.

Sejalan dengan Muhibbin, menurut Sumantri (2015:2) yaitu:

Belajar adalah suatu perubahan masa lalu ataupun dari pembelajaran yang bertujuan atau direncanakan. Pengalaman diperoleh seseorang dalam interaksi dengan lingkungannya, baik yang tidak direncanakan ataupun yang direncanakan sehingga menghasilkan perubahan yang bersifat relatif menetap.

Pengertian belajar menurut Sumantri lebih memperjelas bahwa interaksi yang dilakukan oleh individu dalam belajar dapat merupakan sesuatu yang direncanakan dan tidak direncanakan yang dapat menghasilkan perubahan bagi diri individu tersebut yang sifatnya menetap. Selanjutnya ditambahkan oleh Eveline & Nara (2010) dalam Sumantri (2015:2) bahwa:

Belajar adalah proses yang kompleks yang di dalamnya terkandung beberapa aspek. Aspek tersebut meliputi: 1) bertambahnya jumlah pengetahuan, 2) adanya kemampuan mengingat dan memproduksi, 3) adanya penerapan pengetahuan, 4) menyimpulkan makna, 5) menafsirkan dan mengkaitkan dengan realitas.

Dari pengertian menurut Eveline & Nara dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses yang kompleks dalam diri individu yang menyebabkan perubahan tingkah laku pada diri individu seperti bertambahnya pengetahuan, kemampuan

mengingat, penerapan pengetahuan, menyimpulkan makna dan samapi kepada menafsirkan dan mengaitkan dengan kenyataan yang terjadi dalam lingkungannya.

Dari beberapa definsi belajar yang sudah dikemukakan seperti dikutip diatas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses kompleks yang dialami oleh individu dalam pengalamannya yang menghasilkan perubahan tingkah laku. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya.

## **2. Pengertian Pembelajaran**

Istilah pembelajaran berhubungan erat dengan pengertian belajar dan mengajar. Dalam Undang-Undang No. 23 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Pengertian pembelajaran menurut sisdiknas telah memberikan gambaran bahwa adanya interaksi guru dan siswa dalam pembelajaran dengan memanfaatkan sumber belajar pada lingkungan belajar. Kemudian pengertian pembelajaran (*instruction*) menurut Diaz (2011) dalam Sumantri (2015:2) merupakan “Akumulasi dari konsep mengajar (*teaching*) dan konsep belajar (*learning*)”. Penekanan pengertian menurut Diaz tertumpu pada dua kata yaitu padauan dari kata mengajar dan belajar, sehingga dalam pengertian ini bahwa pembelajaran merupakan gabungan dari kegiatan mengajar dan belajar.

Sejalan dengan pendapat Diaz, menurut Syaiful (2007) dalam Sumantri (2015:2) menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan “Komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sedangkan belajar dilakukan oleh siswa”. Komunikasi dua arah ini yaitu interaksi umpan balik yang diberikan dari guru ke siswa dan begitu pun sebaliknya. Ditambahkan oleh Duffy & Roehler (1989) dalam Amri (2013:229) yang menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum”. Menurut Duffy & Roehler bahwa pembelajaran sangat melibatkan keterlibatan seorang guru profesional yang dalam proses pembelajaran agar mencapai tujuan kurikulum yang ingin dicapai. Lain halnya dengan Komalasari (2011:3) yang mendefinisikan pembelajaran sebagai suatu sistem sebagai berikut:

Suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/ pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Pembelajaran dapat dipandang dari dua sudut, pertama: pembelajaran dipandang sebagai suatu sistem, pembelajaran terdiri dari sejumlah komponen yang terorganisasi antara lain tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, strategi dan metode pembelajaran, media pembelajaran/ alat peraga, pengorganisasian kelas, evaluasi pembelajaran, dan tindak lanjut pembelajaran (remedial dan pengayaan). Kedua: pembelajaran dipandang sebagai suatu proses, maka pembelajaran merupakan serangkaian upaya atau kegiatan guru dalam rangka membuat siswa belajar.

Pembelajaran menurut Komalasari menunjukkan bahwa siswa sebagai subjek didik/ pembelajar merupakan salah satu komponen utama dalam pembelajaran yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis guna subjek didik/ pembelajar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Sehingga dalam hal ini guru hanya sebagai seorang perancang, desainer, pelaksana dan evaluator

dalam rangka membuat siswa mencapai tujuan pembelajaran. Dengan kata lain, menurut Sugiyar (2009) dalam Sumantri (2015:2) “Pembelajaran sebagai suatu sistem yang bertujuan, perlu direncanakan oleh guru berdasarkan kurikulum yang berlaku”. Pengertian pembelajaran menurut Sugiyar, menambahkan bahwa segala upaya yang dilakukan oleh guru merupakan suatu sistem yang bertujuan sesuai dengan kurikulum yang berlaku dalam rangka membuat siswa belajar.

Dari beberapa pengertian pembelajaran yang telah dikemukakan, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan perilaku ke arah yang lebih baik dan harus dilakukan dengan suatu perencanaan yang sistematis. Pembelajaran sebagai proses interaksi antara siswa dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Dalam pembelajaran tugas guru yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi siswa. Proses pembelajaran prinsip utamanya adalah adanya proses keterlibatan seluruh atau sebagian besar potensi diri siswa (fisik dan non fisik) dan bermaknaannya bagi diri dan kehidupan saat ini dan dimasa yang akan datang (*life skill*).

### **3. Ciri-ciri dan Prinsip Pembelajaran**

Adapun ciri-ciri pembelajaran menurut Amri (2013:230) yaitu sebagai berikut:

- a. Merupakan upaya sadar dan disengaja.
- b. Pembelajaran harus membuat siswa belajar.
- c. Tujuan harus ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan.
- d. Pelaksanaannya terkendali, baik isinya, waktu, proses maupun hasilnya.

Ciri-ciri pembelajaran yang dinyatakan oleh Amri merupakan ciri-ciri yang sangat melekat pada pengertian pembelajaran itu sendiri. Dimana pembelajaran merupakan suatu sistem dimana di dalamnya adanya interaksi antara guru dan siswa yang merupakan usaha sadar dan terencana yang dilakukan oleh guru sebagai tugas utama profesionalnya dalam menciptakan lingkungan yang memungkinkan siswa untuk belajar.

Prinsip pembelajaran menurut Suparman yang mengadaptasi dari pemikiran Fillbeck (1974) dalam Amri (2013:231) sebagai berikut:

- a. Respon baru (*new responses*) diulang sebagai akibat dari respons yang terjadi sebelumnya.
- b. Perilaku tidak hanya dikontrol oleh akibat dari respons, tetapi juga di bawah pengaruh kondisi atau tanda-tanda di lingkungan siswa.
- c. Perilaku yang timbul oleh tanda-tanda tertentu akan hilang atau berkurang frekuensinya bila tidak diperkuat dengan akibat yang menyenangkan.
- d. Belajar yang terbentuk respons terhadap tanda-tanda yang terbatas akan ditransfer kepada situasi lain yang terbatas pula.
- e. Belajar menggeneralisasikan dan membedakan adalah dasar untuk belajar sesuatu yang kompleks seperti berkenaan dengan pemecahan masalah.
- f. Situasi mental siswa untuk menghadapi pelajaran akan mempengaruhi perhatian dan ketekunan siswa selama proses siswa belajar.
- g. Kegiatan belajar yang dibagi menjadi langkah-langkah kecil dan disertai umpan balik menyelesaikan tiap langkah, akan membantu siswa.
- h. Kebutuhan memecah materi kompleks menjadi kegiatan-kegiatan kecil dapat dikurangi dengan mewujudkan dalam suatu model.
- i. Keterampilan tingkat tinggi (kompleks) terbentuk dari keterampilan dasar yang lebih sederhana.
- j. Belajar kan lebih cepat, efisien dan menyenangkan bila siswa diberi informasi tentang kualitas penampilannya dan cara meningkatkannya.
- k. Perkembangan dan kecepatan belajar siswa sangat bervariasi, ada yang maju dengan cepat dan ada yang lambat.
- l. Dengan persiapan, siswa dapat mengembangkan kemampuan mengorganisasikan kegiatan belajarnya sendiri dan menimbulkan umpan balik bagi dirinya untuk membuat respon yang benar.

Prinsip pembelajaran yang dikemukakan oleh Suparman merupakan prinsip pembelajaran mengharapkan siswa dapat belajar mengorganisasikan kemampuan belajarnya sendiri, dimana dalam pembelajaran terdapat respon baru serta respon yang tidak terkontrol dari adanya perubahan tingkah laku siswa dari proses belajar. Respon ini pula menyangkut kepada perkembangan dan kecepatan belajar siswa yang bervariasi sehingga mengindasikan bahwa pembelajaran harus diarahkan pada pembelajaran yang efektif, efisien dan menyenangkan bagi siswa, yang nantinya berujung kepada peningkatan hasil belajar serta kemampuan siswa.



Gagne (1997) dalam Amri (2013:231) mengemukakan sembilan prinsip pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran, sebagai berikut:

- a. Menarik perhatian (*gaining attention*): hal yang menimbulkan minat siswa dengan mengemukakan sesuatu yang baru, aneh, kontradiksi, atau kompleks.
- b. Menyampaikan tujuan pembelajaran (*informing learner of the objectives*): memberitahukan kemampuan yang harus dikuasai siswa setelah selesai mengikuti pelajaran.
- c. Mengingatn konsep/prinsip yang telah dipelajari (*stimulaing recall or prior learning*): merangsang ingatan tentang pengetahuan yang telah dipelajari yang menjadi prasyarat untuk mempelajari materi yang baru.
- d. Menyampaikan materi pelajaran (*presenting the stimulus*): menyampaikan materi-materi pembelajaran yang telah direncanakan.
- e. Memberikan bimbingan belajar (*providing learner guidances*): memberikan pertanyaan-pertanyaan yang membimbing proses/ alur berpikir siswa agar memiliki pemahaman yang lebih baik.
- f. Memperoleh kinerja/ penampilan siswa (*elicting performace*): siswa diminta untuk menunjukkan apa yang telah dipelajari atau penguasaannya terhadap materi.
- g. Memberikan balikan (*providing feedback*): memberitahu seberapa jauh ketepatan *performance* siswa.
- h. Menilai hasil belajar (*assesing performance*): memberitahukan tes/tugas untuk mengetahui seberapa jauh siswa menguasai tujuan pembelajaran.
- i. Memperkuat retensi dan transfer belajar (*enhancing retenton and transfer*): merangsang kemampuan mengingat-ingatdan mentransfer dengan memberikan rangkuman. Mengadakan review atau mempraktikkan apa yang telah dipelajari.

Kesembilan prinsip ini yang telah dikemukakan oleh Gagne menunjukkan bahwa dalam pembelajaran diperlukan keterlibatan utama seorang guru sebagai tenaga profesional dan perencana dalam menimbulkan kesempatan yang sebesar-besarnya kepada siswa untuk dapat menciptakan suasana belajar bagi dirinya sendiri, baik itu dalam menarik perhatian, menyampaikan tujuan pembelajaran, mengingatn konsep/ materi yang telah dipelajari, meyampaikan materi yang dipelajari, memberikan bimbingan belajar, memperoleh kinerja/ penampilan siswa, memberikan balikan, menilai hasil belajar dan memperkuat retensi dan transfer belajar. Kesembilan prinsisp ini merupakan pedoman dalam menciptakan suasana pembelajaran yang nantinya mengarahkan siswa agar belajar sehingga berdampak pada hasil belajarnya.

Berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran yang telah diuraikan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip pembelajaran berkenaan pada siswa sebagai subjek utama/ pembelajar, dimana pembelajaran dirancang, didesain serta diciptakan semarik mungkin, efisien dan seefektif mungkin oleh guru dalam melaksanakan tugas utama

atau profesionalannya agar dari kegiatan pembelajaran tersebut siswa dalam proses pembelajaran dapat menerima inti atau materi pembelajaran yang diajarkan saat itu yang kemudian memberikan *feedback* atau umpan balik dari proses pembelajaran. *Feedback* atau umpan balik dapat berupa perubahan tingkah laku dari diri siswa karena meningkatnya pengetahuan serta kemampuan dalam dirinya yang kemudian berdampak pada hasil belajarnya.

### C. Hasil Belajar

#### 1. Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk, seperti kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, pengetahuan atau apresiasi (penerima atau penghargaan). Perubahan tersebut dapat meliputi keadaan dirinya, pengetahuan atau perbuatannya (Sabri, 2010). Vernon S. Gerlach dan Donal P. Ely dalam bukunya *Teaching Media – A Systematic Approach* mengemukakan terjadinya belajar dengan mengaitkan belajar dan perubahan perilaku yang diamati. Belajar adalah perubahan perilaku, sedangkan perilaku itu adalah tindakan yang dapat diamati. Dengan kata lain, perilaku adalah suatu tindakan yang dapat diamati atau hasil yang diakibatkan oleh tindakan atau beberapa tindakan yang dapat diamati (Sahabuddin, 2007).

Hasil belajar menurut Winkel dalam Nurhidaya (2008:23) merupakan sebagai berikut:

Terminologi dengan cakupan yang cukup luas, karena dengan mengacu pada taksonomi Bloom, maka aspek belajar yang harus diukur keberhasilannya adalah aspek kognitif, afektif dan psikomotorik, sehingga penggambaran hasil

belajar esensinya terkait dengan ketiga aspek tersebut. Pencapaian hasil belajar dapat diukur dengan melihat prestasi belajar yang diperoleh maupun pada proses pembelajaran.

Prestasi belajar sebagai tolok ukur kemampuan kognitif (intelektual) siswa tidak terlepas dari proses pembelajaran di kelas dan berbagai bentuk interaksi belajar lainnya. Merujuk kepada pemikiran Gagne dalam Suprijono (2014:5-6) yang menyatakan hasil belajar sebagai berikut:

- a. Informasi verbal yaitu kapasitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.
- b. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analisis-sintesis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.
- c. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
- d. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- e. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Hasil belajar menurut Gagne, menunjukkan bahwa hasil belajar merupakan serangkaian kemampuan yang telah dimiliki oleh siswa yang meliputi memiliki informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan motorik dan sikap. Dari pengertian Gagne ini dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dapat mencakup seluruh aspek yang ada pada diri siswa mulai kognitif, psikomotorik/keterampilan dan sikap. Pendapat Gagne sejalan dengan pendapat Bloom dalam Suprijono (2014:6) yang mengemukakan "Hasil Belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik". Lebih lanjutnya kemampuan ini menurut Bloom dalam Sardiman (2007) yaitu:

- a. Ranah Kognitif (*Cognitif Domain*), meliputi:

- 1) *Knowledge* (pengetahuan dan ingatan), tujuan instruksional pada level ini menuntut peserta didik untuk mampu mengingat (recall) informasi yang telah diterima sebelumnya contoh: peserta didik dapat menyebutkan kembali rumus matematika yang telah diberikan oleh guru, peserta didik mampu menyelesaikan masalah-masalah yang berkaitan dengan IPS (ekonomi).
- 2) *Comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas contoh), kategori pemahaman dihubungkan dengan kemampuan untuk menjelaskan pengetahuan, informasi yang telah diketahui dengan kata-kata sendiri. Dalam hal ini peserta didik diharapkan menerjemahkan, atau menyebutkan kembali yang telah didengar dengan kata-kata sendiri.
- 3) *Analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), analisis kemampuan untuk mengidentifikasi, memisahkan dan membedakan komponen-komponen atau elemen suatu fakta, konsep, pendapat, asumsi, hipotesis atau kesimpulan, dan memeriksa setiap komponen tersebut untuk melihat ada tidaknya kontradiksi. Dalam hal ini peserta didik diharapkan menunjukkan hubungan di antara berbagai gagasan dengan cara membandingkan gagasan tersebut dengan standar, prinsip atau prosedur yang telah dipelajari.
- 4) *Synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), membentuk bangunan baru sama juga dengan mencipta, mencipta disini diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam mengaitkan dan menyatukan berbagai elemen dan unsur pengetahuan yang ada sehingga terbentuk pola yang lebih menyeluruh.

5) *Evaluation* (menilai), menilai merupakan level ke 5 menurut revisi Anderson, yang mengharapkan siswa mampu membuat penilaian dan keputusan tentang nilai suatu gagasan, metode, produk atau benda menggunakan kriteria tertentu. Jadi evaluasi disini lebih condong ke bentuk biasa daripada sistem evaluasi.

6) *Application* (menerapkan), penerapan merupakan kemampuan untuk menggunakan atau menerapkan informasi yang telah dipelajari ke dalam situasi yang baru, serta memecahkan berbagai masalah yang timbul dalam kehidupan sehari-hari.

b. Ranah Psikomotorik (*Psychomotor Domain*), meliputi:

1) *Gross Body Movement* (gerakan seluruh badan), gerakan seluruh badan adalah perilaku seseorang dalam suatu kegiatan yang memerlukan gerakan fisik secara menyeluruh.

2) *Coordination Movement* (gerakan yang terkoordinasi), gerakan yang terkoordinasi adalah gerakan yang dihasilkan dari perpaduan antara fungsi salah satu atau lebih dari indera manusia dengan salah satu anggota badan.

3) *Nonverbal Communication* (komunikasi nonverbal), komunikasi nonverbal adalah hal-hal yang berkenaan dengan komunikasi yang menggunakan simbol-simbol atau isyarat, misalnya: isyarat dengan tangan, anggukan kepala, ekspresi wajah, dll. Contoh: perilaku peserta didik yang mengacungkan jarinya ketika dia ingin menjawab pertanyaan yang guru ajukan.

4) *Speech Behaviours* (kebolehan dalam berbicara), kebolehan dalam berbicara dalam hal-hal yang berhubungan dengan koordinasi gerakan tangan atau anggota badan lainnya dengan ekspresi muka dan kemampuan berbicara.

c. Ranah Afektif (affective domain), meliputi:

- 1) *Receiving* (sikap menerima), menerima disini adalah diartikan sebagai proses pembentukan sikap dan perilaku dengan cara membangkitkan kesadaran tentang adanya stimulus) tertentu yang mengandung estetika.
- 2) *Responding* (memberikan respon), tanggapan atau jawaban (responding) mempunyai beberapa pengertian, antara lain:
  - a) Tanggapan dilihat dari segi pendidikan diartikan sebagai perilaku baru dari sasaran didik (peserta didik) sebagai manifestasi dari pendapatnya yang timbul karena adanya perangsang pada saat ia belajar.
  - b) Tanggapan dilihat dari segi psikologi perilaku (behavior psychology) adalah segala perubahan perilaku organisme yang terjadi atau yang timbul adanya perangsang dan perubahan tersebut dapat diamati.
  - c) Tanggapan dilihat dari segi adanya kemauan dan kemampuan untuk bereaksi terhadap suatu kejadian (stimulus) dengan cara berpartisipasi dalam berbagai bentuk.
- 3) *Valuing* (menilai), menilai dapat diartikan sebagai:
  - a) Pengakuan secara obyektif (jujur) bahwa peserta didik itu obyek, sistem atau benda tertentu mempunyai kadar manfaat.

- b) Kemampuan untuk menerima suatu obyek atau kenyataan setelah seseorang itu sadar bahwa obyek tersebut mempunyai nilai atau kekuatan, dengan cara menyatakan dalam bentuk sikap atau perilaku positif atau negatif.
- 4) *Organization* (organisasi), organisasi dapat diartikan sebagai:
- a) Proses konseptualisasi nilai-nilai dan menyusun hubungan antar nilai-nilai tersebut, kemudian memilih nilai-nilai yang terbaik untuk diterapkan.
  - b) Kemungkinan untuk mengorganisasikan nilai-nilai, menentukan hubungan antar nilai dan menerima bahwa suatu nilai itu lebih domain dibanding nilai yang lain apabila kepadanya diberikan berbagai nilai.
- 5) *Characterisation* (karakterisasi), karakterisasi adalah sikap dan perbuatan yang secara konsisten dilakukan oleh seseorang selaras dengan nilai-nilai yang dapat diterimanya, sehingga sikap dan perbuatan itu seolah-olah telah menjadi ciri-ciri perilakunya.

Hasil belajar tersebut telah menjabarkan dan membagi-bagi hasil belajar dalam tiga ranah utama, dimana ranah tersebut telah diberikan setiap indikator pada setiap ranahnya. Sehingga Hasil belajar menurut Bloom telah secara kompleks dan jelas memisahkan pembagian hasil belajar siswa dari proses pembelajaran. Selanjutnya, menurut Mappasoro (2012:1-2) "Hasil belajar adalah sejumlah perubahan yang terjadi pada diri seseorang yang disebabkan oleh faktor lain di luar belajar seperti perubahan karena kematangan, perubahan karena kelelahan fisik, dan sebagainya". Hasil belajar menurut Mappasoro mengindikasikan kepada perubahan yang terjadi pada diri siswa disebabkan dari faktor dari diri siswa itu sendiri sampai ke faktor-faktor di luar siswa.

Melihat dari hal itu menurut Suprijono (2014:5) menyatakan bahwa "Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan". Pola, nilai, pengertian, sikap, apresiasi serta

keterampilan merupakan hasil dari proses belajar, sehingga hasil belajar menurut Suprijono merupakan dampak yang dapat dipetik oleh siswa apabila siswa tersebut belajar. Jadi, hasil belajar tidak akan didapatkan jika siswa tersebut tidak mengalami proses belajar.

Berdasarkan hal tersebut, maka hasil belajar yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah prestasi belajar yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, jika indikator pembelajaran dipandang sebagai suatu harapan yang akan diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, maka prestasi belajar dalam penelitian ini adalah seberapa besar indikator pembelajaran tersebut tercapai. Hasil belajar juga merupakan refleksi seberapa besar indikator pembelajaran atau tujuan intruksional umum dan khusus telah tercapai. Jadi dalam hal ini, hasil belajar yang dimaksud adalah sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai sesuai dengan materi yang diajarkan dalam pembelajaran.

## **2. Fungsi Hasil Belajar**

Fungsi hasil belajar dalam dunia pendidikan tidak dapat dilepaskan dari tujuan evaluasi pendidikan itu sendiri. Evaluasi pendidikan dimaksudkan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukan sampai dimana tingkat kemampuan dan keberhasilan siswa dalam pencapaian tujuan kurikuler. Disamping itu juga dapat digunakan oleh guru-guru dan para pengawas pendidikan untuk mengukur atau menilai sampai dimana keefektifan pengalaman-pengalaman mengajar, kegiatan-kegiatan belajar dan metode-metode mengajar yang digunakan.



Dengan demikian dapat dikatakan betapa penting peranan dan fungsi hasil belajar dalam proses belajar-mengajar (Mappasoro,2012).

Menurut Wingkel dalam Nurhidaya (2008:11), hasil belajar dapat digunakan untuk sebagai berikut:

- 1) Mendapatkan informasi tentang masing-masing siswa, sampai sejauh mana mereka telah mencapai tujuan-tujuan intruksional. Hasil belajar pada tahap evaluasi formatif merupakan bahan informasi untuk memonitor kemajuan siswa sejauh menyangkut pencapaian tujuan intruksional untuk unit pelajaran tertentu, pada tahap evaluasi sumatif dapat digunakan sebagai bahan informasi untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam beberapa tujuan intruksional yang diuji bersama-sama
- 2) Mendapatkan informasi tentang suatu kelompok siswa sampai berapa jauh kelompok siswa mencapai tujuan-tujuan intruksional, misalnya satu satuan kelas di bidang studi sains (IPA). Informasi ini diperoleh dengan menerapkan evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Hasil evaluasi tersebut juga bersifat diagnosis yaitu membantu menemukan faktor kesulitan dan kesukaran yang masih dialami siswa dalam mencapai tujuan intruksional tertentu, dimana faktor tersebut mungkin terdapat pada pribadi siswa dan mungkin juga terletak dalam model proses pembelajaran itu sendiri.

Berdasarkan pendapat ahli mengenai fungsi hasil belajar tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa fungsi hasil belajar terdiri dari dua yaitu mendapatkan informasi mengenai siswa sebagai hasil dari proses pembelajaran sebagai individu serta mendapatkan informasi mengenai kelompok siswa dalam mencapai tujuan-tujuan instruksional tertentu.

### **3. Faktor- Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa**

Hasil belajar yang dicapai oleh siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor kemampuan dan faktor lingkungan. Faktor kemampuan besar sekali

pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai. Sungguhpun demikian hasil yang diraih masih juga bergantung dari lingkungan. Artinya, ada faktor- faktor yang berada di luar diri siswa yang dapat menentukan atau mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor lingkungan (Sabri, 2010). Hasil belajar siswa menurut Carroll dalam Sabri (2010:46) dipengaruhi oleh lima faktor, yaitu “(a) bakat pelajar, (b) waktu yang tersedia untuk belajar, (c) waktu yang diperlukan siswa untuk menjelaskan pelajaran, (d) kualitas pengajaran, dan (e) kemampuan individu”. Faktor dari bakat, waktu yang tersedia untuk belajar dan diperlukan siswa untuk menjelaskan pelajaran serta kemampuan individu merupakan kemampuan yang berkenaan dengan kemampuan individu dan faktor akan kualitas pengajaran merupakan faktor di luar individu (lingkungan). Kedua faktor tersebut yaitu kemampuan dan lingkungan mempunyai hubungan berbanding lurus dengan hasil belajar siswa. Artinya, makin tinggi kemampuan siswa dan kualitas pengajaran, maka tinggi pula hasil belajar siswa.

Keadaan awal merupakan faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, menurut Winkel dalam Nurhidaya (2008:12) yang meliputi:

- 1) Pribadi siswa, yang mencakup hal-hal seperti taraf intelegensi, daya kreatifitas, kemampuan berbahasa, kecepatan belajar, kadar motivasi belajar, sikap terhadap tugas belajar, minat dalam belajar, perasaan dalam belajar, kondisi mental dan fisik.
- 2) Pribadi guru, yang mencakup hal-hal seperti sifat-sifat kepribadian, penghayatan nilai-nilai kehidupan, motivasi kerja, keahlian dalam penguasaan materi dan penggunaan prosedur-prosedur didaktis, gaya memimpin, dan kemampuan bekerjasama dengan tenaga pendidik lainnya.
- 3) Struktur jaringan hubungan sosial di sekolah, yang mencakup hal-hal seperti sistem sosial, status sosial siswa, interaksi sosial antarsiswa dan antara guru dengan siswa, serta suasana dalam kelas.
- 4) Sekolah sebagai institusi pendidikan, yang mencakup hal-hal seperti disiplin sekolah, pembentukan satuan-satuan kelas, pembagian tugas di

antara para guru, penyusunan jadwal belajar, dan hubungan dengan orang tua murid.

- 5) Faktor-faktor situasional, yang mencakup hal-hal seperti keadaan sosial ekonomis, keadaan sosio-politik, keadaan musim dan iklim, regulasi terhadap pengelolaan pendidikan.

Dari pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa ada dua faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor kemampuan siswa dan faktor lingkungan. Faktor kemampuan siswa meliputi kecakapan, intelektual, pengetahuan awal, pengetahuan yang dikembangkan, bakat siswa, waktu yang tersedia dalam belajar, waktu yang diperlukan dalam memahami pelajaran, motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan serta faktor lainnya yang berada dalam diri siswa. Faktor yang kedua tidak kalah pentingnya dengan faktor kemampuan siswa, dimana faktor lingkungan (faktor yang berada di luar diri siswa) turut menentukan atau mempengaruhi hasil belajar siswa. Faktor lingkungan meliputi peran guru, kualitas pengajaran, hubungan sosial, sekolah, instansi pendidikan, motivasi orang tua dan faktor lainnya dalam lingkungan siswa.

#### **D. Kerangka Pikir**

Di sekolah seringkali terdapat anak yang malas, tidak menyenangkan, suka membolos dan sebagainya. Dalam hal demikian berarti bahwa guru tidak berhasil memberikan motivasi yang tepat untuk mendorong agar ia bekerja dengan segenap tenaga dan pikirannya. Banyak bakat anak tidak berkembang karena tidak diperoleh motivasi yang tepat, jika seorang mendapat motivasi yang tepat, maka paduan tenaga

yang luar biasa, sehingga tercapai hasil-hasil yang semula tidak terduga. Tindakan memotivasi akan lebih dapat berhasil, jika tujuannya jelas dan disadari oleh yang dimotivasi serta sesuai dengan kebutuhan orang yang dimotivasi. Oleh karena itu, setiap orang (pendidik) yang akan memberi motivasi harus mengenal dan memahami benar-benar latar belakang kehidupan, kebutuhan dan kepribadian orang yang akan dimotivasi serta teori-teori bagaimana motivasi bisa berhasil. Motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa akan berdampak pada hasil belajarnya. Dimana hasil belajar dapat dipertahankan apabila hasil belajar yang didapatkan siswa cenderung tetap atau meningkat.

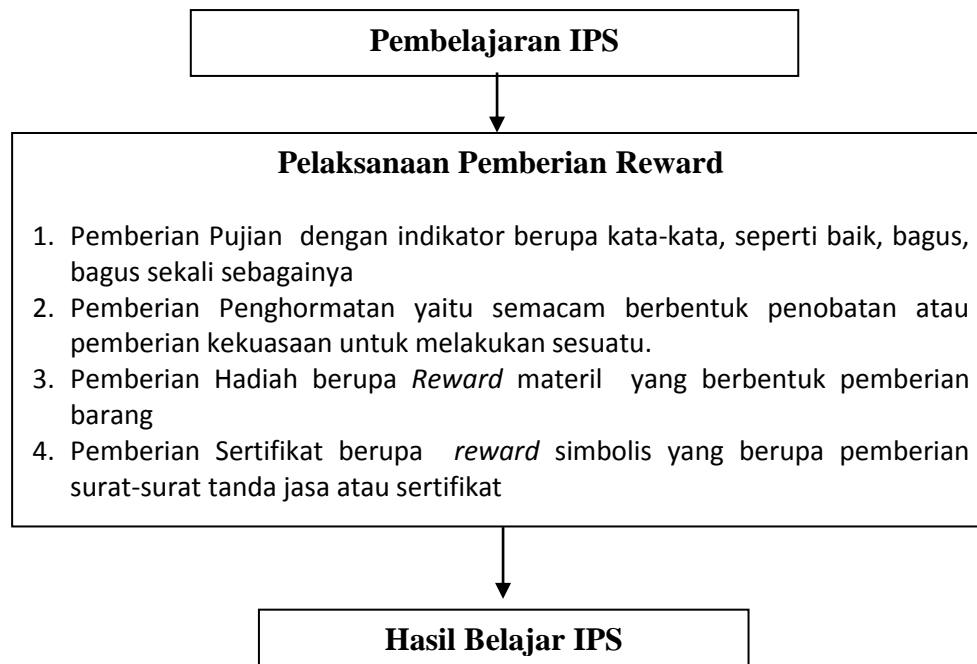
Dalam menghadapi masalah tersebut, maka banyak sekali cara mulai dari metode, strategi sampai pada alat bantu pembelajaran digunakan oleh guru dalam membuat hasil belajar siswa meningkat. Cara tersebut dapat dilakukan dengan mengatur dan menyediakan situasi-situasi yang baik dalam lingkungan siswa, membangkitkan *self competition* menimbulkan perasaan puas terhadap hasil-hasil dan prestasi yang telah dicapai walaupun kecil hasil yang dicapai. Beberapa cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah adalah dengan cara pemberian *reward* kepada siswa.

Pemberian *reward* dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa karena siswa merasa dihargai oleh gurunya. *Reward* yang dapat diberikan adalah dengan memberikan nilai tambah, memberikan hadiah, memberikan pujian dan memberikan penghargaan kepada siswa. Sebagai alat, *Reward* mempunyai arti penting dalam pembinaan watak anak didik. *Reward* dimaksudkan disini tentu saja sebagai suatu

cara untuk menyenangkan dan menggairahkan belajar siswa, baik di sekolah maupun di rumah. Jadi, dalam pemberian *reward* bukanlah asal memberikan kepada siswa, tetapi yang terpenting adalah hasilnya, yaitu terbentuknya kata hati atau kemauan yang keras siswa untuk selalu belajar dimana dan kapan saja. Pemberian *reward* tidak dapat dilakukan secara sembarangan, tetapi harus dilihat kapan dan kepada siapa *reward* itu harus diberikan. Pemberian *reward* sudah pasti diberikan kepada siswa. Hanya saja persoalannya, siswa yang bagaimana yang harus mendapatkan *reward*. *Reward* tidak mesti harus diberikan kepada siswa yang terpandai di kelasnya, tetapi juga diberikan kepada siswa yang kurang pandai jika ia telah menunjukkan prestasi belajar yang lebih baik dari sebelumnya. Bahkan jika perlu *reward* juga diberikan kepada semua anak didik dalam satu kelas, bila suatu ketika mereka telah menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dari sebelumnya. Dengan demikian, pemberian *reward* bisa diberikan secara individual maupun kelompok. Untuk menentukan *reward* apakah yang baik diberikan kepada siswa, merupakan suatu hal yang sangat sulit. Karena bila salah, maka tidak mampu berperan dengan baik. Malahan tidak jarang mendatangkan efek negatif pada anak didik.

Dalam hal ini, peneliti menaruh perhatian pada SD Negeri Tamalanrea Kota Makassar. Dimana pemberian *reward* menjadi salah satu cara yang dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut merupakan prakondisi yang harus ada pada diri sendiri dalam usaha untuk memotivasi siswa untuk belajar, yang selanjutnya berimplikasi pada hasil belajar. Hal ini berarti bahwa adanya pengaruh pemberian *reward* terhadap peningkatan hasil

belajar. Berdasarkan uraian tersebut dapat ditarik suatu kerangka berpikir, dengan bagan sebagai berikut:



**Gambar 2.1 Skema Kerangka Pikir**

#### **E. Hipotesis Penelitian**

Adapun hipotesis yang dapat diajukan dalam penelitian ini adalah ada pengaruh positif pemberian *reward* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Tamalanrea Kota Makassar.

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Jenis dan Desain Penelitian

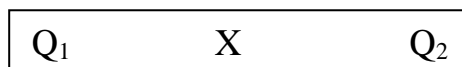
###### 1. Jenis Penelitian

Jenis Penelitian ini adalah penelitian pre-eksperimen yang dimaksudkan untuk mengetahui pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar IPS siswa.

###### 2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *the one group pretest- posttest design*, yang hanya melibatkan satu kelompok yaitu kelompok eksperimen dimana diberikan tes awal berupa *pretest* sebelum diberikan *treatment/* perlakuan dan pada akhir pembelajaran diberikan tes akhir berupa *posttest*.

###### ***One Group Pretest- Posttest Design***



Sumber: Sugiono (2013:75)

**Gambar 3.1 Desain Penelitian *One Group Pretest- Posttest Design***

Keterangan:

- X = Perlakuan terhadap kelompok eksperimen yaitu dengan pemberian *reward* dalam pembelajaran
- O1 = Tes awal (*pretest*) sebelum perlakuan diberikan
- O2 = Tes akhir (*posttest*) setelah perlakuan diberikan
- O1-O2 = Pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar IPS siswa SD Negeri Tamalanrea Kota Makassar.

### **B. Variabel Penelitian**

Variabel dalam penelitian ini ada satu variabel independent dan satu variabel dependent. Variabel independent yaitu pemberian *reward* dalam pembelajaran (X) sedangkan Variabel Dependent yaitu hasil belajar IPS siswa (Y).

### **C. Definisi Operasional Variabel**

Definisi operasional variabel bertujuan untuk menjelaskan makna variabel yang sedang diteliti. Adapun definisi operasional variabel penelitian diuraikan sebagai berikut.

1. Pemberian *Reward* dalah alat pendidikan preventif dan represif yang menyenangkan dan bisa menjadi pendorong atau motivator belajar bagi murid. Indikator pemberian *reward* yaitu: Pujian, Penghormatan, Hadiah dan Tanda Penghargaan.
2. Hasil Belajar IPS yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah prestasi belajar yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran IPS. Hasil belajar juga merupakan refleksi seberapa besar indikator pembelajaran atau tujuan intruksional umum dan khusus telah tercapai. Jadi dalam hal ini, hasil belajar yang dimaksud adalah sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai sesuai dengan materi yang diajarkan dalam pembelajaran IPS.



## D. Populasi dan Sampel Penelitian

### 1. Populasi Penelitian

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Dalam penelitian ini yang dijadikan populasi ialah seluruh siswa kelas V SD Negeri Tamalanrea Kota Makassar yaitu berjumlah 60 orang yang terdiri dari 36 siswa laki-laki dan 24 siswa perempuan. Adapun penjabaran populasi penelitian di SD Negeri Tamalanrea Kota Makassar yaitu sebagai berikut:

**Tabel 3.1 Populasi Kelas V SD Negeri Tamalanrea Kota Makassar**

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
VA	16	14	30
VB	20	10	30
<b>Total</b>	<b>38</b>	<b>24</b>	<b>60</b>

Sumber: Data Hasil Penelitian 2017

### 2. Sampel Penelitian

Pemilihan sampel dalam penelitian ini dilakukan secara sampel random sederhana (*simple random sampling*) yang merupakan teknik pengambilan sampel yang memberikan kesempatan yang sama kepada setiap anggota yang ada dalam suatu populasi untuk dijadikan sampel. Sehingga sampel penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kelas VA dengan jumlah siswa sebanyak 30 orang, yang terdiri dari 16 orang laki-laki dan 14 orang perempuan.

## **D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian**

### **1. Teknik Pengumpulan Data Penelitian**

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengetahui pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Tamalanrea Kota Makassar yaitu teknik tes dan pedoman observasi. Teknik tes digunakan untuk mengetahui gambaran hasil belajar IPS sebelum dan sesudah dibelajarkan dengan pemberian *reward*, sedangkan pedoman observasi digunakan untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran dengan menggunakan pemberian *reward* dalam pembelajaran IPS.

### **2. Instrumen Penelitian**

#### **a. Tes Hasil Belajar IPS**

Tes hasil belajar IPS digunakan untuk menganalisis hasil belajar IPS siswa melalui tes tertulis. Langkah- langkah yang ditempuh dalam mengevaluasi hasil belajar IPS siswa yaitu sebagai berikut:

- a. Memberikan soal evaluasi dalam bentuk soal pilihan ganda sebanyak 30 nomor pada kelas yang akan diberikan perlakuan.

- b. Menghitung jumlah skor jawaban yang benar dari keseluruhan item soal yang diujikan. Setiap item soal yang dijawab benar diberi skor 1, sedangkan yang salah atau tidak menjawab soal, maka diberi skor 0, dari jumlah skor yang diperoleh tersebut selanjutnya dianalisis untuk menentukan nilai hasil belajar yang diperoleh dengan menggunakan rumus menurut Purwanto (2010:23) sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah jawaban benar}}{\text{Jumlah soal}} \times 100\%$$

Sumber: Purwanto (2010:23)

### **Gambar 3.2. Penentuan Nilai Hasil Belajar**

Soal tes hasil belajar yang berjumlah 30 nomor telah disesuaikan dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang akan dibelajarkan di kelas eksperimen. Tes hasil belajar terlebih dahulu di validasi oleh tim validator ahli sebelum di ujicobakan sebagai instrumen penelitian untuk mengukur pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Tamalanrea Kota Makassar.

#### **b. Lembar Observasi**

Pedoman observasi merupakan pedoman yang digunakan untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran dengan pemberian *reward* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Tamalanrea Kota Makassar.

Lembar observasi aktivitas diisi oleh observer pada setiap pertemuan. Lembar observasi pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan pemberian *reward* didasarkan pada tahap-tahap yang ada pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP),

LKS (Lembar Kerja Siswa) dan Lembar Evaluasi dengan Lembar observasi yang terlebih dahulu telah divalidasi oleh tim validator ahli dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan pemberian *reward*.

### **E. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pengolahan teknik analisis statistik deskriptif dan teknik analisis statistik inferensial yang bertujuan untuk mengkaji variabel penelitian.

#### **1. Analisis Statistik Deskriptif**

Teknik analisis deskriptif merupakan teknik analisis data yang bertujuan untuk mendeskripsikan kedua variabel, analisis deskriptif disini digunakan untuk menjelaskan pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar Siswa SD Negeri Tamalanrea Kota Makassar.

Deskripsi tentang pelaksanaan pemberian *reward* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Tamalanrea Kota Makassar dijelaskan sesuai dengan berdasarkan pada tahap-tahap dalam pembelajaran dalam rencana pelaksanaan pembelajaran. Data hasil pengamatan terhadap pembelajaran menggunakan kategorisasi persentase pencapaian yaitu:

**Tabel 3.2 Pedoman Kategori Keterlaksanaan Pembelajaran**

Skor Tes Pelaksanaan	Kategori
43 – 52	Sangat Baik
33 – 42	Baik
23 – 32	Cukup
13 – 22	Rendah

Sumber: Hasil Olah Data Hasil Penelitian 2017

Data hasil pengamatan terhadap pembelajaran menggunakan kategorisasi persentase pencapaian yaitu:

- Aktivitas belajar dikategorikan sangat baik (A) dengan persentase 81%-100%.
- Aktivitas belajar dikategorikan baik (B) dengan persentase 62%-80%.
- Aktivitas belajar dikategorikan cukup (C) dengan persentase 43%-61%.
- Aktivitas belajar dikategorikan kurang (D) dengan persentase 25-42%.

Hasil pengukuran tes hasil belajar IPS siswa SD Negeri Tamalanrea Kota Makassar dapat dikategorikan sebagai berikut:

**Tabel 3.3 Kategori Tes Hasil Belajar Siswa**

Skor Tes Hasil Belajar	Kategori
86 - 100	Tinggi
76 - 85	Sedang
66 - 75	Cukup
≤ 65	Rendah

Sumber: Data Olah Data Hasil Penelitian 2017

## 2. Analisis Statistik Inferensial

Untuk mengetahui adanya pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar IPS Siswa SD Negeri Tamalanrea Kota Makassar, maka digunakan analisis statistik inferensial untuk menguji hipotesis penelitian dengan uji-t dua sampel *dependent*

(*sample paired test*) dengan taraf signifikansi  $\alpha=0,05$ . Sebelum dilakukan uji hipotesis, maka terlebih dahulu dilakukan uji homogenitas dan uji reliabilitas data sebagai prasyarat pengujian hipotesis.

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas ini dilakukan untuk mengetahui bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Data yang berdistribusi normal akan menggunakan statistik parametris sedangkan data yang tidak berdistribusi normal menggunakan statistik nonparametris. Jika data tidak berdistribusi normal, maka kesimpulan yang ditarik berdasarkan teori atau bisa dikatakan bahwa hipotesis tidak berlaku.

Analisis normalitas data menggunakan *test of normality Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan program *SPSS 20.0 for windows* pada taraf signifikansi 95% atau alpha ( $\alpha$ ) 0,05; dengan ketentuan: apabila probabilitas atau nilai *sig.(one-tailed)*  $\geq 0,05$ , maka data berdistribusi normal; dan apabila probabilitas atau nilai *sig.(one-tailed)*  $\leq 0,05$ , maka data tidak berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas data (terlampir) diketahui bahwa nilai signifikansi pada *pretest* yaitu 0,774 dan *posttest* yaitu 0,539 lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang diuji berdistribusi normal.

#### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menunjukkan bahwa dua kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki varian sama. Analisis *test homogeneity of*

*variance* dengan *Levene* berbantuan program *SPSS 20.0 for windows* pada taraf signifikansi 95% atau  $\alpha$  0,05 dengan ketentuan apabila probabilitas atau nilai  $\text{sig.}(2\text{-tailed}) \geq 0,05$  maka kedua varian populasi adalah homogen atau data berasal dari populasi yang mempunyai varians sama; dan apabila probabilitas atau nilai  $\text{sig.}(2\text{-tailed}) \leq 0,05$  maka kedua varian tidak homogen.

Berdasarkan hasil uji homogenitas diketahui bahwa nilai signifikansi pada data analisis yaitu  $0,577 > 0,05$  yang artinya data *pretest* dan *posttest* merupakan varians yang sama. Sehingga data *pretest* dan *posttest* dikatakan homogen.

#### c. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh signifikan pemberian *reward* dalam pembelajaran terhadap SD Negeri Tamalanrea Kota Makassar. Data untuk uji hipotesis diolah dengan analisis perhitungan manual dan analisis program *SPSS 20.0* yang dilakukan dengan menggunakan statistik analisis uji-t dua sampel *dependent (sample paired test)*. Data untuk uji hipotesis yang diolah dengan perhitungan manual menggunakan rumus (Siregar, 2013:191) sebagai berikut:

$$t_{\text{hitung}} = \frac{\bar{X} - \bar{Y}}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} - 2r \left( \frac{S_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left( \frac{S_2}{\sqrt{n_2}} \right)}}$$

Keterangan:

- $\bar{X}$  = Nilai rata-rata sebelum perlakuan/ *treatment (pretest)*
- $\bar{Y}$  = Nilai rata-rata setelah perlakuan/ *treatment (posttest)*
- $n_1$  = Jumlah sampel pertama
- $n_2$  = Jumlah sampel pertama

$S_1$  = Nilai standar deviasi sebelum perlakuan/ *treatment (pretest)*  
 $S_2$  = Nilai standar deviasi setelah perlakuan/ *treatment (posttest)*  
 $r$  = Nilai koefisien korelasi

Adapun hipotesis penelitian yaitu sebagai berikut:

- $H_0 : \mu_1 = \mu_2$  : Tidak ada pengaruh positif sebelum dan sesudah pemberian *reward* terhadap hasil belajar siswa SDN Tamalanrea Kota Makassar.  
 $H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$  : Ada pengaruh positif sebelum dan sesudah pemberian *reward* terhadap hasil belajar siswa SDN Tamalanrea Kota Makassar.

Uji-t dilakukan apabila data terdistribusi normal dan homogen dengan ketentuan sebagai berikut: jika nilai *sig.(one-tailed)*  $> \alpha$  (0,05) maka  $H_0$  diterima (tidak terdapat pengaruh positif sebelum dan sesudah pemberian *reward* terhadap hasil belajar siswa SDN Tamalanrea Kota Makassar.) ; dan jika nilai *sig.(one-tailed)*  $\leq \alpha$  (0,05) maka  $H_0$  ditolak sehingga (terdapat pengaruh positif sebelum dan sesudah pemberian *reward* terhadap hasil belajar siswa SDN Tamalanrea Kota Makassar).



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Gambaran Pemberian *Reward* dalam Pembelajaran Siswa Kelas V SD Negeri Tamalanrea Kota Makassar**

Pemberian *reward* dalam pembelajaran IPS Siswa kelas V SD Negeri Tamalanrea Kota Makassar merupakan pelaksanaan pemberian *reward* yang diberikan pada saat pembelajaran berlangsung, dimana pemberian *reward* yang diberikan oleh guru disesuaikan dengan materi serta rencana pelaksanaan pembelajaran yang akan dilaksanakan oleh guru dalam pembelajaran IPS. Adapun bentuk pemberian *reward* yang diberikan oleh guru dalam pembelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri Tamalanrea Kota Makassar.

##### **a. Pemberian Pujian**

Pemberian *reward* merupakan salah satu bentuk reward yang diberikan oleh guru dalam pembelajaran IPS dimana pemberian pujian diberikan apabila siswa telah menjelaskan serta menjalankan tugas yang diberikan, baik tugas individu maupun tugas yang diberikan secara kelompok. Bentuk pemberian *reward* dalam pembelajaran IPS sangat efektif diberikan kepada siswa pada saat siswa telah melaksanakan aktivitas pembelajaran yang menimbulkan peningkatan dalam kegiatan belajarnya. Pemberian pujian juga

dipertimbangkan oleh guru kepada siswa-siswa yang hanya mendapatkan peningkatan terhadap aktivitas belajarnya dalam pembelajaran yang dilaksanakan,

a. Pemberian Penghormatan

*Reward* yang berupa pemberian penghormatan ini dapat berbentuk dua macam pula. Pertama, berbentuk semacam penobatan yaitu siswa yang mendapat penghormatan diumumkan dan ditampilkan dihadapan teman temannya. Pemberian penghormatan ini diberikan kepada siswa yang telah berhasil dalam meningkatkan hasil belajarnya. Pemberian penghormatan ini hanya diberikan sesekali dalam pembelajaran apabila terpenuhinya tujuan pembelajaran dalam kurun waktu semester.

Kedua, pemberian penghormatan yang berbentuk pemberian kekuasaan untuk melakukan sesuatu. Pemberian penghormatan ini merupakan pemberian penghormatan kepada siswa yang menjadi perwakilan kelompok dalam menjalankan tugasnya dalam kelompok tersebut. Pemberian penghormatan bentuk ini dapat memberikan rasa tanggung jawab kepada siswa yang telah diberikan penghormatan dalam menjalankan aktivitas belajarnya dalam pembelajaran.

b. Pemberian Hadiah

Pemberian hadiah merupakan pemberian *reward* yang berupa pemberian barang ini disebut juga *reward* materiil yaitu hadiah yang berupa barang ini dapat terdiri dari alat-alat keperluan sekolah, seperti pensil, penggaris, buku dan lain sebagainya. Pemberian *reward* berupa hadiah ini dapat diberikan setelah akhir semester dengan melihat peningkatan hasil belajar siswa. Pemberian hadiah sebagai

salah satu indikator pemberian *reward* dapat menjadi motivasi belajar bagi siswa dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajarnya.

c. Pemberian tanda penghargaan

Pemberian tanda penghargaan tidak dinilai dari segi harga dan kegunaan barang-barang tersebut, seperti halnya pada hadiah. Melainkan, tanda penghargaan dinilai dari segi kesan atau nilai kenangannya. Oleh karena itu *reward* atau tanda penghargaan ini disebut juga *reward* simbolis. *reward* simbolis ini dapat berupa surat-surat tanda jasa, sertifikat-sertifikat. Biasanya pemberian tanda penghargaan ini diberikan sebagai salah pemberian *reward* yang biasanya diberikan setelah akhir semester atau meelaksanaan pembelajaran yang menghendaki pemberian tanda penghargaan kepada siswa yang mendapat hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan tes hasil belajar yang dilaksanakan.

Pada penelitian ini, tahap pelaksanaan pembelajaran dengan pemberian *reward* diobservasi oleh peneliti. Hal yang diamati adalah berupa kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir sesuai dengan yang tercantum dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), keterlaksanaan setiap langkah yang diamati oleh observer diberikan tanda *check list* pada pilihan 4 yaitu jawaban sangat baik, 3 yaitu baik, 2 untuk cukup dan 1 untuk kurang. Hasil observasi pelaksanaan pembelajaran dengan pemberian *reward* dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.1 Hasil Observasi Keterlaksanaan Pemberian *Reward***

Pertemuan	Keterangan Kriteria	Persentase	Kategori
I	$33 < x \leq 42$	75	Baik
II	$43 < x \leq 52$	91,66	Amat Baik
Rata-rata	$33 < x \leq 42$	83,33	Baik

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian 2017

Berdasarkan pada tabel 4.1, pada pertemuan pertama terlihat bahwa pelaksanaan pemberian *reward* berada pada kategori baik dengan persentase keterlaksanaan pembelajaran yaitu 75%. Pada pertemuan kedua keterlaksanaannya berada pada kategori amat baik yang ditunjukkan dengan persentase keterlaksanaan pembelajaran yaitu 91,66%. Secara keseluruhan pada pertemuan pertama dan kedua mendapat memiliki rata-rata 43 dengan persentase 83,33 yang berada pada kategori yang baik.

## 2. Gambaran Hasil Belajar IPS Siswa SD Negeri Tamalanrea Kota Makassar

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Tamalanrea Kota Makassar, yang dimulai pada tanggal 10 April – 26 April 2017. Jenis data penelitian ini merupakan data kuantitatif yang diperoleh dari kelas VA yang berjumlah 30 orang. Data penelitian meliputi hasil belajar IPS siswa terdiri dari data *pretest* dan *posttest* yang diperoleh dari data tes hasil belajar siswa.

Data hasil penelitian ini berupa kemampuan awal siswa (*pretest*) dan kemampuan akhir siswa (*posttest*). Tes hasil belajar siswa dikategorikan empat kategori yaitu tinggi, sedang, cukup dan rendah. Dalam mengukur tes hasil belajar IPS siswa, terlebih dahulu diadakan rekapitulasi berdasarkan skor jawaban soal yang telah didapatkan oleh siswa. Adapun gambaran tes hasil belajar siswa berdasarkan rekapitulasi distribusi kategorisasi tes hasil belajar IPS siswa sebagai berikut:

**Tabel 4.2 Distribusi Tes Hasil Belajar IPS Siswa SD Negeri Tamalanrea Kota Makassar berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest***

Interval	Hasil Belajar Siswa	Kelompok Eksperimen			
		<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
85 – 100	Tinggi	0	0	0	0
75 – 85	Sedang	0	75	4	13,33
66 – 75	Cukup	1	3,33	12	40
≤ 65	Rendah	29	96,7	14	46,67
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>	<b>100</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian 2017

Berdasarkan pada tabel 4.2 di atas, dapat dijelaskan tingkat hasil belajar IPS siswa SD Negeri Tamalanrea Kota Makassar pada *pretest* dari 30 orang siswa didapatkan bahwa tidak ada siswa yang berada pada kategori tinggi dan kategori sedang. Siswa yang berada pada kategori cukup diperoleh oleh satu orang siswa dengan 3,33% dan sisanya yaitu 29 orang siswa berada pada kategori rendah dengan persentase 96,7%. Tingkat hasil belajar IPS siswa SD Negeri Tamalanrea Kota Makassar pada *posttest* dari 30 orang siswa didapatkan bahwa tidak ada siswa yang berada pada kategori tinggi, 4 orang berada pada kategori sedang dengan persentase 13,33%, 12 orang siswa berada pada kategori cukup dengan persentase 40% sedangkan sisanya 14 orang siswa berada pada kategori rendah dengan persentase 46,67. Berdasarkan pada tingkat hasil belajar IPS siswa SD Negeri Tamalanrea Kota Makassar pada *pretest* dan *posttest* didapatkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan berupa pemberian *reward* dalam pembelajaran IPS siswa SD Negeri Tamalanrea Kota Makassar.

### 3. Pengaruh Pemberian *Reward* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Tamalanrea Kota Makassar

Untuk mengetahui pengaruh Pemberian *Reward* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Tamalanrea Kota Makassar melalui analisis statistik inferensial untuk menguji kebenaran hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dengan menggunakan *sample paired t-test*. Uji hipotesis dilakukan dengan ketentuan jika nilai *sig. (2-tailed)*  $> \alpha$  (0,05) maka  $H_0$  diterima (tidak terdapat pengaruh positif pengaruh Pemberian *Reward* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Tamalanrea Kota Makassar) dan jika nilai *sig. (2-tailed)*  $\leq \alpha$  (0,05) maka  $H_0$  ditolak dengan syarat nilai *mean posttest* lebih tinggi dibandingkan dengan nilai *mean pretest* (terdapat pengaruh pengaruh Pemberian *Reward* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Tamalanrea Kota Makassar). Sebelum melakukan uji *sample paired t-test*, beberapa persyaratan yang telah dipenuhi, yaitu sebagai berikut:

#### a. Uji normalitas data

Pengujian normalitas data dilakukan dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan taraf signifikansi 0,05. Kriteria pengujian adalah “bahwa jika nilainya di atas 0,05 maka distribusi data dinyatakan memenuhi asumsi normalitas, dan jika nilainya di bawah 0,05 maka diinterpretasikan sebagai tidak normal”. Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas data (terlampir) diketahui bahwa nilai signifikansi pada *pretest* yaitu 0,774 dan *posttest* yaitu 0,539 lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang diuji berdistribusi normal.

#### b. Uji homogenitas Data

Berdasarkan hasil uji homogenitas diketahui bahwa nilai signifikansi pada data analisis yaitu  $0,510 > 0,05$  yang artinya data *pretest* dan *posttest* merupakan varians yang sama. Sehingga data *pretest* dan *posttest* dikatakan homogen. Berdasarkan hasil uji homogenitas diketahui bahwa nilai signifikansi pada data analisis yaitu  $0,577 > 0,05$  yang artinya data *pretest* dan *posttest* merupakan varians yang sama. Sehingga data *pretest* dan *posttest* dikatakan homogen.

### c. Pengujian Hipotesis

Hipotesis penelitian menyatakan bahwa “terdapat pengaruh Pemberian *Reward* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Tamalanrea Kota Makassar”. Uji t, digunakan untuk mengetahui apakah satuan eksperimen yang kita ambil mampu untuk digunakan dalam menduga populasi atau menjelaskan populasi, seberapa besar satuan eksperimen mampu menjelaskan hal yang sama efektifitas terhadap populasi dengan menggunakan SPSS *P-Value*  $< 0,05$ .

Adapun hasil uji hipotesis (uji t) *sample paired t test* sebagai berikut:

**Tabel 4.3 Hasil Uji Hipotesis**

Uji t	Signifikansi <i>P-Value</i>
<i>Sample Paired t-test</i>	0,000

Sumber: diolah dari hasil penelitian terdapat pada lampiran

Tampak pada signifikansi *sampel paired t test P-Value* = 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 dari jumlah 30 orang siswa maka berlaku bahwa sampel dapat mewakili populasi dari perolehan tes hasil belajar IPS siswa memiliki data normal dan sampel yang dipilih dapat mewakili populasi, ini berarti bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$

diterima. Dengan demikian terdapat pengaruh yang positif Pemberian *Reward* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Tamalanrea Kota Makassar.

## **B. Pembahasan**

Pelaksanaan pembelajaran dengan pemberian *reward* diobservasi oleh peneliti. Hal yang diamati adalah berupa kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir sesuai dengan yang tercantum dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), keterlaksanaan setiap langkah yang diamati oleh observer diberikan tanda *check list* pada pilihan 4 yaitu jawaban sangat baik, 3 yaitu baik, 2 untuk cukup dan 1 untuk kurang.

Keterlaksanaan pembelajaran dengan pemberian *reward* pada pertemuan pertama mendapatkan kategori baik sedangkan pada pertemuan kedua keterlaksanaannya berada pada kategori amat baik yang ditunjukkan dengan persentase keterlaksanaan pembelajaran. Secara keseluruhan pada pertemuan pertama dan kedua mendapat rata-rata yang berada pada kategori yang baik. Keterlaksanaan pembelajaran dengan pemberian *reward* dilaksanakan oleh guru dengan mempertimbangkan pada pencapaian tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dalam pembelajaran.

Pada temuan penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Tamalanrea Kota Makassar. Pengaruh tersebut diduga disebabkan oleh:



Pertama, Aktivitas pembelajaran siswa sangat dimotivasi oleh adanya motivasi belajar. Dimana pemberian *reward* merupakan salah satu bentuk motivasi ekstrinsik yang diberikan oleh guru kepada siswa dalam rangka menunjang keberhasilan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Motivasi yang diberikan oleh guru dapat menjadi umpan balik yang efektif dalam menunjang aktivitas siswa apabila siswa menjalankan aktivitasnya dalam pembelajaran IPS. Hasil penelitian sesuai dengan fungsi pemberian *reward* yang dikemukakan oleh Mulyadi dan Setyawan (2001:356), pemberian *reward* menghasilkan dua macam fungsi, antara lain sebagai berikut:

c. Memberikan Informasi

Penghargaan dapat menarik perhatian personil dan memberi informasi atau mengingatkan mereka tentang pentingnya sesuatu yang diberi penghargaan dibandingkan dengan hal yang lain.

d. Memberikan Motivasi

Penghargaan juga meningkatkan motivasi personil terhadap ukuran kinerja, sehingga membantu personil dalam memutuskan bagaimana mereka mengalokasikan waktu dan usaha mereka.

Kedua, pemberian *reward* dapat bermanfaat sebagai pendorong atau motivasi bagi aktivitas belajar siswa. Sesuai dengan Arikunto (1993:165) menjelaskan:

Hadiah adalah sesuatu yang diberikan kepada orang lain karena sudah bertingkah laku sesuai dengan yang dikehendaki yakni mengikuti peraturan sekolah dan tata tertib yang sudah ditentukan. Hadiah dapat juga dikatakan sebagai motivasi, tetapi tidaklah selalu demikian.

Pemberian *reward* dalam pembelajaran merupakan salah langkah efektif dalam memberikan motivasi tambahan bagi siswa dalam pembelajaran. Ketiga, siswa merasa menjadi bagian utama atau subjek pembelajaran. Dalam pembelajaran, siswa cenderung untuk mendapatkan pujian dan penghormatan dari gurunya, sehingga

pemberian *reward* yang baik dapat memberikan perasaan senang kepada siswa yang terbiasa untuk diberikan pujian. Ini sejalan dengan pendapat Purwanto (2006:182) mendefinisikan pemberian *reward* merupakan “Alat pendidikan represif menyenangkan, diberikan kepada anak yang memiliki prestasi tertentu dalam pendidikan, memiliki kemajuan dan tingkah laku yang baik sehingga dapat dijadikan teladan bagi teman-temannya”. Dengan pemberian *reward* meliputi pujian, penghormatan, *reward* materil atau non materil memberikan poin positif bagi pembelajaran dalam menunjang pembelajaran.

Data-data dipertegas dengan adanya hasil analisis deskriptif dan inferensial yang menggambarkan adanya perbedaan yang signifikan antara data *pretest* dan *posttest*. Pembelajaran IPS yang berat dengan muatan materinya cenderung membuat siswa mudah bosan sehingga dengan pemberian *reward* akan dapat memberikan motivasi bagi siswa yang berdampak pada hasil belajarnya. Berdasarkan pada data penelitian peneliti, maka pemberian *reward* dapat dilaksanakan pada pembelajaran IPS Siswa kelas V SD Negeri Tamalanrea Kota Makassar.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Tamalanrea Kota Makassar disimpulkan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan pemberian *reward* yang terdiri dari empat bentuk pemberian yaitu yaitu pemberian pujian, pemberian penghormatan, pemberian hadiah dan tanda penghormatan telah berjalan dengan baik. Hal ini ditunjukkan dengan persentase keterlaksanaan pemberian *reward* dalam pembelajaran IPS dari pertemuan pertama dan kedua yaitu 83,33 dengan kategori baik.
2. Tingkat hasil belajar IPS siswa SD Negeri Tamalanrea Kota Makassar pada *pretest* dan *posttest* didapatkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan berupa pemberian *reward* dalam pembelajaran IPS siswa SD Negeri Tamalanrea Kota Makassar.
3. Terdapat pengaruh positif pemberian *reward* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Tamalanrea Kota Makassar.

## **B. Saran-Saran**

Sehubungan kesimpulan penelitian di atas, maka diajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Dengan hasil penelitian ini maka disarankan pada guru SD Negeri Tamalanrea Kota Makassar dapat menggunakan pemberian *reward*.
2. Kepada kepala sekolah, hendaknya merancang pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
3. Peneliti selanjutnya agar mengujicobakan penggunaan pemberian *reward* terhadap hasil belajar IPS siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu dan Nur Uhbiyati. 2001. *Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Amri, Sofan. 2013. *Peningkatan Mutu Pendidikan Sekolah Dasar & Menengah: Dalam Teori, Konsep dan Analisis*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Arikunto, Suharsimi. 1993. *Manajemen Pengajaran Secara Manusiawi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Komalasari, Kokom. 2011. *Pembelajaran Kontekstual: Konteks dan Aplikasi*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Mappasoro. 2012. *Strategi Pembelajaran*. Makassar : Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.
- Muhibbin, Syah. 2013. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Mulyadi, John S. 2001. *Sistem Perencanaan Pengendalian Management*. Jakarta: Salemba.
- Nurhidaya. 2008. *Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Group Investigation (Kelompok Penyelidik) Pada Siswa Kelas V SD Negeri 36 Seppong Kabupaten Luwu*. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.
- Pupuh, Fathurrohman & Sobry Sutikno. 2010. *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Purwanto, Ngalim M. 2006. *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sabri, Ahmad. 2010. *Strategi Belajar Mengajar & Micro Teaching*. Ciputat: PT. Ciputat Press.
- Sahabuddin. 2007. *Mengajar dan Belajar: Dua Aspek dari Suatu Proses yang Disebut Pendidikan*. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Sardiman, AM. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Siregar, Syofian. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif dilengkapi dengan perbandingan dan perhitungan manual dan SPSS*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Soemanto. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2011. *Statistika Untuk Penelitian*, Bandung: Alfabeta.
- Sumadi, Suryabrata. 1998. *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sumantri, Mohammad Syarif. 2015. *Strategi Pembelajaran: Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Suprijono, Agus. 2014. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen*. Jakarta:Depdiknas.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.